

DE VLUCHT VAN DE ENGEL



SAN MARCOPLEIN

- ▶ Het briefje op de plattegrond zegt dat je naar het San Marcoplein moet gaan om je contactpersoon **+51** te treffen. Gebruik om hier te komen je gondel **15**: $+51 + 15 = 66$. Pak kaart **66**.



HET MASKERPALEIS

- ▶ Om je missie incognito uit te voeren heb je een masker nodig. Gebruik je gondel **15** om naar het Maskerpaleis te gaan **+32**: $15 + 32 = 47$. Pak kaart **47**.



- ▶ De maskermaker **47** is bereid om je te belonen als je hem helpt. Pak kaart **57**.
- ▶ Het ontbrekende masker uit de winkel is links onderaan in de app te zien. Selecteer deze en bevestig. In ruil voor je hulp geeft de maskermaker je een masker. Pak kaart **99**.



JE CONTACTPERSOON

- Je gaat naar het San Marcoplein (66) en draagt je masker om anoniem te blijven. Gebruik het masker (99) om kaart (66) te bedekken. Ja! De cijfers 8 en 2 verschijnen. Pak kaart (82).



- Je mengt je in de menigte (44). Het bericht in het briefje op kaart (91) bevat een hint om je contactpersoon te herkennen. Op de letters **Z, W, A, A** en **N** zit een rode inktvlek. Je contactpersoon is de vrouw die een zwanenhoed draagt. Selecteer haar en bevestig.



- Je ontvangt een vreemd bericht van de 'Zwaan'. Plaats één oog van het masker (99) op de gondel onder de Rialtobrug (92). Draai daarna het masker rond met het oog als de as. Het andere oog onthult nu achtereenvolgens de letters **V, I, E** en **R**. Pak kaart (4).

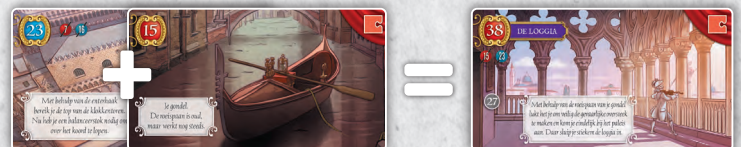


DE KLOKKENTOREN

- De ingang naar het paleis wordt geblokkeerd door een koppige bewaker die je weigert binnen te laten. Je ziet een dik touw dat de top van de klokkentoren met de loggia van het Dogepaleis verbindt. Omdat de ingang naar de klokkentoren (7) gesloten is, besluit je om je enterhaak (16) te gebruiken om naar de top van de klokkentoren te klimmen: $7 + 16 = 23$. Pak kaart (23).



- Het zal niet makkelijk zijn om over het verbonden touw van de klokkentoren (23) naar het paleis te lopen en je zult iets nodig hebben om je balans te houden, zoals een lange stok of iets dergelijks. Aha! De roeispaan van de gondel (15) zou moeten werken! $23 + 15 = 38$. Pak kaart (38).



DE LOGGIA

- Je bereikt eindelijk de loggia (38) waar je de violist verrast. Hij moet over een paar minuten spelen en na het concert is hij uitgenodigd om naar de suite van de Doge te komen - precies waar jij moet zijn. Dit is je geluksdag! Je besluit om hem te drogeren met je chloroform (10) en zijn plaats in te nemen: $38 + 10 = 48$. Pak kaart (48).



HET GROTE BAL

- ▶ Je gaat met de viool (48) naar het Grote Bal (27), in de hoop indruk te maken op de Doge en in zijn suite te worden uitgenodigd: $48 + 27 = 75$. Pak kaart (75).



- ▶ Het is tijd om viool (75) te spelen. Telkens als er een simpele noot verschijnt, moet je er met een vinger op tikken. Als er een gekerfde noot verschijnt, moet je erop drukken en de noot even vasthouden. Zie het diagram rechts. Spelers worden geadviseerd om elke kleur noot aan een andere speler toe te wijzen. Pak kaart (55).

SIMPELE NOTEN >

GEKERFDE NOTEN >



DE SUITE VAN DE DOGE

- ▶ Je bent alleen in de suite en je hebt slechts een paar minuten voordat de Doge terugkomt. Onderzoek eerst zijn dagboek (60), zoals beschreven in bericht (50). Ontgrendel daarna het dagboek door het masker (99) op het bericht te leggen met de ooggeten ("als je goed kijkt") over de twee vetgedrukte '0's' heen.
- ▶ De combinatie wordt onthuld: **TWEE, EEN, 8**. In machine (60) voer je code **218** in. Pak kaart (64).



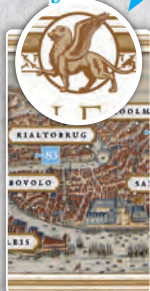
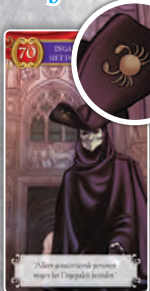
- ▶ Je hebt nu voldoende aanwijzingen om de wijzers van de astrologische klok (9) te verzetten en de bouwtekeningen te pakken:
 - "1. Kleine wijzer: gedragen door mijn bewaker." Verwijst naar de **krab** (sterrenbeeld Kreeft) die te zien is op de driekantige hoed van de paleisbewaker (70).
 - "2. Grote wijzer: het symbool van de stad." Het symbool van Venetië is de **Leeuw**, zoals is te zien op de plattegrond (92).
 - "3. Secundewijzer: wordt onthuld wanneer de maan, door een masker, volledig wordt omarmd door een fel licht."
 Zet de zaklamp van je apparaat aan en houd je masker boven de houten vloer (42) en (43). Projecteer het licht door het oog van het masker en pas de afstand tussen het masker en de vloer aan totdat je lichtstraal perfect de maan opvult. Het andere oog toont het **Boogschutter**-symbool.

Je hebt nu de 3 symbolen die nodig zijn om de wijzers van de klok te verzetten.

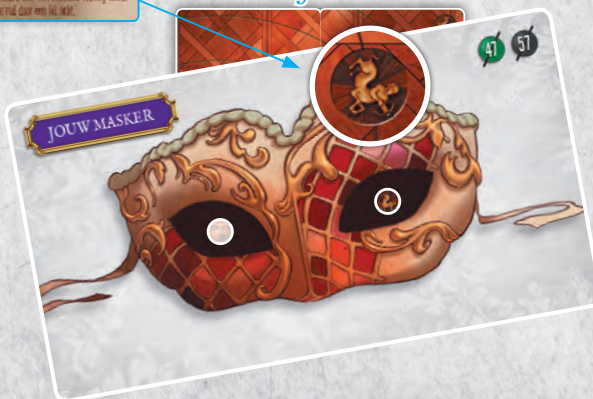
KLEINE WIJZER

GROTE WIJZER

SECONDE-WIJZER



1. Kleine wijzer: gedragen door mijn bewaker.
2. Grote wijzer: het symbool van de stad.
3. Secundewijzer: wordt onthuld wanneer de maan, door een masker, volledig wordt omarmd door een fel licht.





De klok gaat open!

In de klok tref je vele juwelen en andere waardevolle objecten aan, maar jouw aandacht gaat naar de bouwtekeningen van het schip. Je neemt de tekeningen mee en verstoppt ze onder je kostuum. Net voordat de Doge de kamer inloopt, slaag je erin om de klok weer op slot te zetten. Hij feliciteert je met je uitstekende muzikale optreden en na allerlei beleefdheden en het uitwisselen van complimenten, nodigt hij je uit voor het feest. Je gaat met hem mee, maar grijpt de eerst mogelijke kans om weg te glippen met de tekeningen en via de kanalen uit de stad te ontsnappen.

GEFELICITEERD!